

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Homo ludens (manusia bermain) berdasarkan pendapat seorang ahli sejarah asal Belanda Johan Huizinga adalah predikat manusia sebagai makhluk penghuni bumi yang senang bermain. Bermain adalah suatu perbuatan atau kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa adanya paksaan dari pihak lain, Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar senang, dan tanpa melihat hasil akhir, kegiatan yang dilakukan atas dasar sukarela, tidak dipaksa atau adanya tekanan dari pihak lain. Permainan adalah kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam diri sendiri, disertai oleh perasaan tegang, senang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari. Fenomena bermain terdapat dalam semua bangsa dan zaman, bahkan tidak hanya menyangkut dunia anak-anak saja, akan tetapi mengenai kepada dunia kaum dewasa juga sampai usia kakek-nenek. Hal ini dapat dilihat dari begitu banyaknya jenis permainan yang telah diciptakan oleh manusia. (Huizinga: 1990).

Menurut Huizinga, bermain adalah gejala alam yang mendahului, dan bahkan terus menjiwai kebudayaan. Huizinga menolak anggapan psikologis yang memandang bermain hanyalah sebagai suatu jenjang dalam proses pertumbuhan manusia: masa kanak-kanak adalah masa bermain, masa muda adalah masa belajar, masa dewasa adalah masa bekerja. Pada pandangan ini, bermain lantas dianggap sebagai sekedar kegiatan pengisi waktu luang atau bermain adalah latihan untuk menyiapkan diri ke jenjang hidup berikutnya. Namun adalah unsur yang permanent disegala jenjang hidup manusia, bahkan menjiwai dan menyemarakkan bidang-

bidang kebudayaan lainnya. Pengkarya membenarkan teori yang di cetuskan oleh Johan Huizinga tersebut, dikarenakan pada kehidupan sosial pengkarya sehari-hari, pengkarya selalu melihat hadirnya unsur kebermainan manusia dalam segala aspek kehidupan manusia di sekeliling pengkarya.

Proses penciptaan karya fotografi ini dilandaskan oleh gagasan fenomena hadirnya unsur bermain dalam segala kegiatan manusia yang dilakukannya dengan sengaja ataupun tanpa sengaja, sebab pengkarya menilai hasrat untuk bermain adalah naluri dasar dari manusia. Persepsi persoalan tentang bermain dan permainan yang terjadi pada manusia digambarkan dalam bentuk karya seni fotografi visual dua dimensi yang menggunakan teori semiotika untuk mengisyaratkan tanda kehadiran bermain dalam kegiatan manusia.

Berdasarkan uraian di atas foto yang dihasilkan adalah karya fotografi konseptual tentang predikat manusia sebagai makhluk *Homo Ludens* (manusia bermain) berdasarkan observasi pengkarya. Pengkarya menggunakan manusia pada proposisi atau aktifitas biasanya manusia itu lakukan dan mengarahkan adegan, gestur, ekspresi atau memberi properti lain daripada kebiasaan tersebut. Tujuan ini untuk menandakan keterlibatan bermain dalam kegiatan manusia.

Fotografi konseptual sendiri berangkat dari definisi mengenai “konsep” yang terlahir dari pemikiran abstrak dan bukan merupakan hal yang nyata. kemudian, dengan medium-medium dan teknik tertentu, konsep tersebut diwujudkan menjadi suatu yang nyata untuk menyampaikan sesuatu. Woodruff mengatakan bahwa konsep atau konseptual adalah produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya setelah melakukan persepsi terhadap objek atau benda. (Amin, 1987: 154)

B. Rumusan penciptaan

Rumusan penciptaan dari tugas akhir ini adalah Bagaimana menciptakan karya fotografi dengan tema *Homo Ludens* Dalam penciptaan karya fotografi konseptual.

C. Tujuan dan manfaat penciptaan

1. tujuan

Tujuan dari penciptaan karya *Homo Ludens* dalam penciptaan karya fotografi konseptual ini adalah untuk meluapkan ide-ide dari pemikiran pengkarya tentang predikat manusia sebagai makhluk *Homo Ludens*.

2. Manfaat

Manfaat penciptaan karya *Homo Ludens* dalam penciptaan karya fotografi konseptual adalah

A. Bagi penulis:

- a) Memperdalam pengetahuan secara komprehensif pada bidang studi fotografi.
- b) Mengembangkan kemampuan dan pola pikir secara mendalam tentang fotografi.

B. Bagi institusi:

- a) Sebagai bahan acuan baru untuk penelitian adek tingkat.
- b) Sebagai bahan bacaan pustaka yang berpusat pada fotografi konseptual.

C. Bagi masyarakat:

Tersadarnya masyarakat bahwa pada dasarnya manusia itu adalah makhluk *Homo Ludens* (makhluk penghuni bumi yang senang bermain). Dan begitu banyak permainan yang terkandung di seluruh aspek kehidupan manusia.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya merupakan hal yang penting dalam penciptaan sebuah karya seni. Melalui orisinalitas, seorang fotografer dapat menunjukkan seksitensi dirinya, serta menjadi pembeda antara seniman fotografi satu dengan seniman lainnya. Dalam penciptaan karya tugas akhir fotografi yang berjudul “ homo ludens dalam penciptaan karya fotografi konseptual” ini pengkarya memiliki karya fotografi referensi sekaligus sebagai pembanding dengan karya yang akan pengkarya ciptakan. fotografer yang pengkarya pilih adalah:

1. Jim allen abel

Jim Allen Abel yang juga dikenal dengan panggilan jimbo, lahir pada 28 juni 1975 di Makasar, Sulawesi selatan. Karya Jim allen Abel pertama kali dipamerkan pada tahun 2003 dalam beberapa pameran bersama yaitu: “love” art fotografi di kita gallery bandung. Ditahun 2004 karya Jim Allen Abel pertama kali dipamerkan di luar negeri dalam pameran bersama berjudul: “*Holiday In Jakarta (Mes56)*” di passage de reitz Gallery, perancis. Pameran tunggal Jim Allen Abel lainnya adalah, “The Mastodon Came in Through My Bathroom Window” di elemen *Art space*, Singapura(2013), dan “The Others” di Marina Bay Sands, Singapura(2013).



Gambar 1

Jim Allen Abel

Motorcycle diaries (2017)

<https://www.isaartanddesign.com/exhibitions/37/works/artworks784/>



Gambar 2

Jim Allen Abel
Di atas angin (2011)

<https://www.isaartanddesign.com/exhibitions/37/works/artworks784/>

Pada karya Jim Allen Abel di atas pengkarya pilih sebagai karya refensi yang akan pengkarya ciptakan dalam karya fotografi “representase bermain dalam penciptaan karya fotografi seni” karena dari segi penataan objek pengkarya menggagap penataan-penataan objek dalam karya Jim Allen Abel bersifat performatif. Pengkarya akan mencoba mengaplikasikannya pada karya yang akan pengkarya ciptakan.

2. Erwin Olaf

Erwin Olaf yang merupakan seorang fotografer asal belanda yang lahir pada 2 juli, tahun 1959 di kota Hilversum. Olaf paling terkenal untuk pekerjaan komersil dan pribadinya. Dia telah ditugaskan untuk memotret iklan kampanye perusahaan besar seperti levi's, Microsoft, dan nokia. Beberapa dari seri fotografinya yang paling terkenal seperti “rain” pernah di pameran di beberapa Negara seperti: di isntituse netherlan, kota paris.



Gambar 3
Erwin Olaf
Rain, the dancing school. (2004)
Sumber: pinterest



Gambar 4.
Erwin Olaf
Hope, the practice (2005)
Sumber: pinterest.

Pada karya Erwin Olaf ini, Erwin Olaf cenderung memakai warna-warna panas, memakai pencahayaan yang kuat, kontras yang tinggi dan objek selalu melihat ke arah lensa. Pada karya yang akan pengkarya ciptakan terinspirasi dari teknis yang dipakai oleh Erwin Olaf tersebut. Yang menjadi pembeda antara karya Erwin Olaf dengan karya yang akan pengkarya ciptakan adalah, dari tema garapan berbeda serta warna dan properti yang akan pengkarya gunakan juga berbeda sesuai dengan tema yang pengkarya angkat.

E. Landasan teori

Pada proses penciptaan karya ini penulis menggunakan beberapa teori yang menjadi acuan dasar. Sesuai dengan bentuk karyanya yakni fotografi, maka pengkarya menggunakan teori dasar fotografi, penggunaan cahaya yang benar, komposisi, serta aturan-aturan dasar lainnya yang menjadi disiplin penciptaan.

1. Fotografi seni

Sebuah karya fotografi yang di rancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang di proses dan dihadirkan demi kepentingan si pemotret sebagai luahan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi karya fotografi seni. dalam hal ini karya tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri si pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotogafi seni. Karya fotografi yang di ciptakan merupakan karya fotografi seni murni (*fine art photographi*) karena bentuk penampilannya yang menitikberatkan pada nilai ekspresif-estetis seni itu sendiri (Soedjono, 2007: 40).

Penciptaan karya fotografi seni atau seni murni fotografi (*fine art photography*) lebih ditekankan pada sikap pemotretnya dalam mengantisipasi kameranya sebagai kuas atau palet untuk mentranfer objek (natural/imajinasi) dengan berbagai teknik dan gaya dalam bentuk karya seni yang bernilai estetik. Hal ini banyak di tekankan pada sikap pandang pemotretnya dalam melihat dan merespon suatu fenomena atau objek. Hal yang paling utama sekali adalah sejauh mana karya tersebut dapat mewakili tujuan dan konsep si pemiotret. Dalam memandang sebuah karya seni Ryan bush mengatakan dalam *abstract photography: A bridge to imaginal worlds*, terdapat tiga tahap, yaitu melihat seperti biasa (*ordinary sight*), benar-benar memperhatikan (*creative imagination*) (sumayku, 2016: 40).

Roland Barthes mengatakan dalam sebuah foto terdapat *studium* dan *punctum*. *Studium* adalah suatu kesan yang secara umum akan mendorong seorang pemandang segera memutuskan sebuah foto bersifat politis atau historis, indah tidak indah, yang sekaligus juga mengakibatkan reaksi suka dan tidak suka. Sebaliknya *punctum* yaitu fakta terinci dalam sebuah foto yang menarik dan menuntut perhatian pemandang, ketika terjelaskan mengapa secara kritis tanpa mempedulikan *studium*, sehingga terjelaskan mengapa seseorang terus menerus memandang atau mengingat sebuah foto (Ajidarma, 2016: 25).

2. Fotografi Konseptual

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, akan digunakan pendekatan fotografi konseptual. Hal ini paling dimungkinkan untuk merealisasikannya adalah dengan menggunakan foto konseptual karena objek dalam visual yang direalisasikan nantinya berasal dari persepsi yang dibangun ketika melakukan suatu pengamatan.

Fotografi konseptual sendiri berangkat dari defenisi mengenai “konsep”, yang terlahir dari pemikiran abstrak dan bukan merupakan hal yang nyata. Kemudian, dengan medium-medium dan teknik tertentu, konsep tersebut diwujudkan menjadi sesuatu yang nyata untuk menyampaikan sesuatu. Hal tersebut dijabarkan pula oleh woodruff dalam kutipan berikut.

Woodruff mengatakan bahwa konsep atau konseptual adalah produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya setelah melakukan persepsi terhadap objek/benda. (Amin, 1987:154) Melalui fotografi konseptual, seseorang khususnya seniman dapat menyampaikan ekspresi atau pesan dari sebuah foto berlandaskan konsep yang dari awal

telah direncanakan. Demikian pula yang dilakukan pada tugas akhir ini. Konsep menjadi aspek yang paling penting dalam pengerjaan karya tugas akhir ini mengingat hal-hal yang ingin disampaikan telah terencana sebelumnya. Hal ini pula ditekankan sebagai penciptaan fotografi konseptual. Berangkat dari konsep tersebut segala subjek dan objek serta medium dan teknik yang digunakan saling berkaitan satu sama lain.

3. *Homo ludens*

Manusia memiliki sekian banyak predikat, salah satunya di sebut dengan *homo ludens*, yaitu manusia sebagai makhluk penghuni bumi yang senang bermain. Sejak kecil sampai besar, apapun asal-usul etnis dan bangsanya pasti mencintai permainan. . Bermain memang sudah melekat pada manusia bahkan bermain telah menjadi kebutuhan dasar dari manusia, bukankah masalah bermain terdapat dalam semua bangsa dan zaman? Bahkan tidak hanya menyangkut dunia anak-anak saja, seperti yang lazim kita sangka, akan tetapi mengena kepada dunia kaum dewasa juga sampai usia kakek-nenek. Sejak kecil sampai besar, bermain tidak dapat di pisahkan dari masa anak-anak sampai tua. Oleh karena itu, tak terhitung jenis permainan yang telah diciptakan oleh manusia. Bermain adalah suatu perbuatan atau kegiatan yang di lakukan secara sukarela, tanpa adanya paksaan dari pihak lain, sedangkan permainan adalah kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam diri sendiri, disertai oleh perasaan tegang, senang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari. Naluri bermain adalah salah satu unsur yang paling fundamental dalam kebudayaan manusia, dan bahwa prestasi-prestasi manusiawi di bidang ilmu pengetahuan, hukum, kesenian, dan

bahkan filsafat sekalipun, bermula dari naluri tersebut dan juga kebudayaan dan peradaban muncul dan berkembang di dalam dan sebagai permainan. (Huizinga: 1990)

4. Semiotika

Pada penciptaan karya fotografi kali ini, pengkarya menggunakan pendekatan ilmu semiotika oleh Roland Barthes. Teori semiotika adalah cabang ilmu yang mempelajari studi tentang tanda dan bagaimana sistem penandaan itu sendiri yang berfungsi untuk mengungkapkan makna dan pesan dalam sebuah karya. Salah satu pengkarya yang memaknai teori semiotika adalah Roland Barthes, menurutnya semiotika adalah cara manusia untuk mencari jalan keluar di dunia ini. Semiotika bertujuan untuk memahami sistem tanda, karena apapun unsurnya dapat dikatakan sebagai tanda.

5. Tata cahaya

Cahaya merupakan elemen penting dalam fotografi, karena pada dasarnya “fotografi adalah proses membuat gambar dengan merekam cahaya” (Enche, 2011: 1). Fotografi mutlak selalu bermain dengan pencahayaan. Pencahayaan merupakan salah satu penentu baik atau tidaknya sebuah foto. Sumber cahaya terbagi menjadi dua, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya alami adalah sumber cahaya natural yang berasal dari matahari. Sumber cahaya ini disebut juga dengan *available light*. Cahaya buatan atau *artificial light* adalah sumber cahaya yang sengaja ditambahkan. Cahaya buatan sering kita temui dalam ruangan setelah datangnya malam. Cahaya buatan bisa bermacam-macam seperti lilin, lampu neon, lampu pijar dan dalam pemotretan studio seperti *studio light*, *flash* (lampu kilat) dan lain sebagainya.

Dalam pembuatan karya ini yang nantinya pengkarya akan mengkonsep beberapa dari karya yang akan pengkarya ciptakan itu berupa karya outdoor atau di luar ruangan, yang dimana pengkarya akan menggunakan sumber pencahayaan dari cahaya alami seperti cahaya dari matahari, Dan beberapa karya juga di dalam ruangan atau indoor, pengkarya akan menggunakan pencahayaan buatan seperti cahaya lampu neon, atau lampu *LED*.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a) Eksplorasi

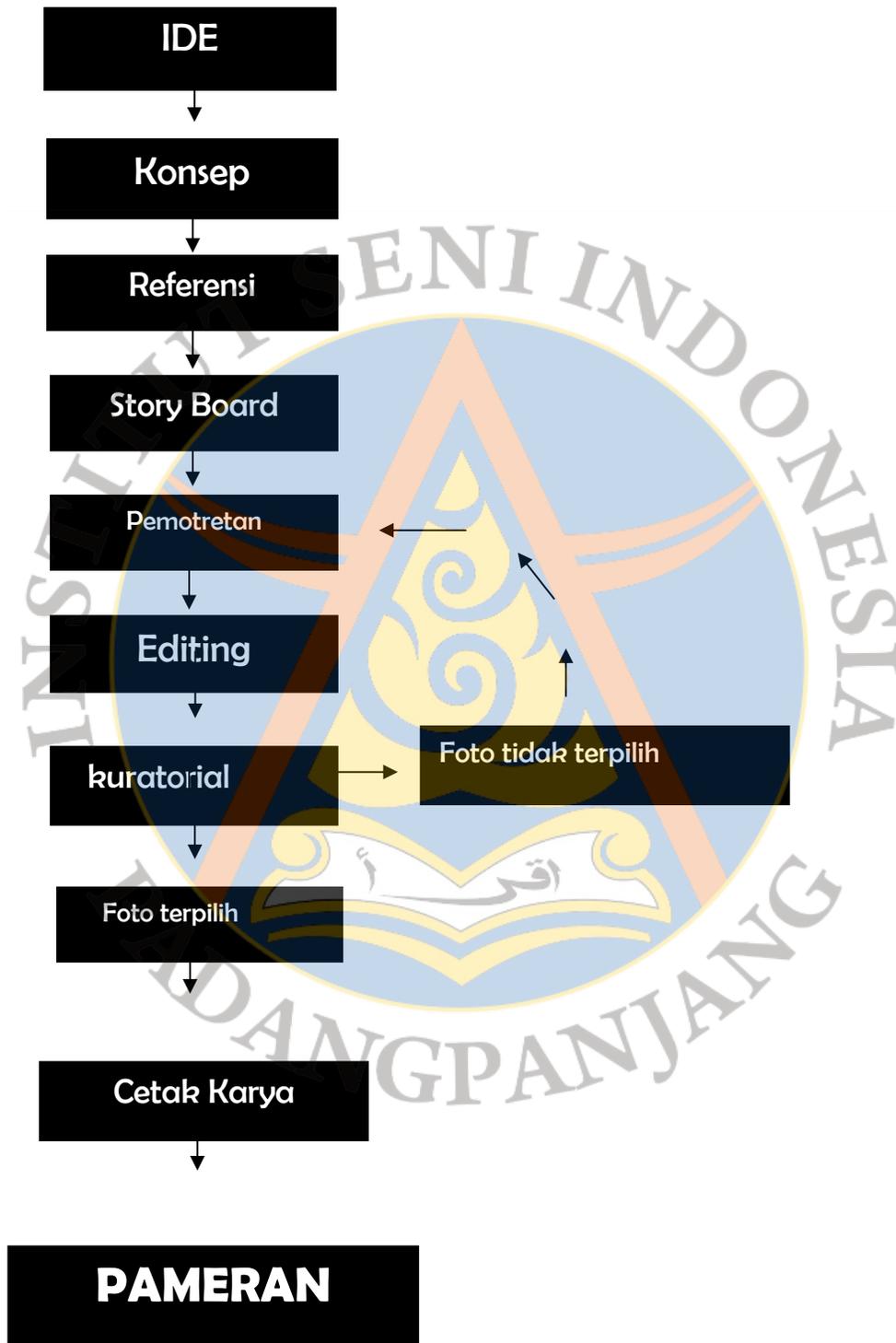
Pada tahap ini pengkarya terlebih dahulu melakukan pengamatan, mencari informasi tentang homo ludens dalam buku, dan internet, menc, melakukan konsultasi dengan dosen, melakukan kunjungan ke perpustakaan Institut Seni Indonesia Padang Panjang untuk mengumpulkan data baik secara studi literature guna mendapatkan referensi yang relevan untuk proses penciptaan nanti. Ada beberapa buku utama yang menjadi acuan pengkarya yaitu buku pot-pourri fotografi (Soeprpto Soedjono), buku *HOMO LUDENS* fungsi dan hakekat dalam budaya (Johan Huizinga)

b) Sintesis

Dalam proses ini pengkarya mulai membayangkan bentuk foto yang akan diciptakan berdasarkan atas ide pertama dan gagasan yang telah didapat serta penyatuan informasi-informasi dalam sebuah bentuk yang akan di buat dalam penciptaan. Pada tahap ini pengkarya lebih memikirkan konsep-konsep foto yang akan di buat. Dari segi teknik, cahaya, komposisi dan hal penting lainnya.

2. Perancangan

a. Bagan Pembuatan Karya



Dalam tahap ini, pengkaraya merancang bentuk foto yang kira kira akan dihasilkan, hal ini akan digunakan untuk pedoman saat proses pembuatan karya. Berikut beberapa gambar rancangan bentuk karya yang akan dihasilkan “



Gambar 5

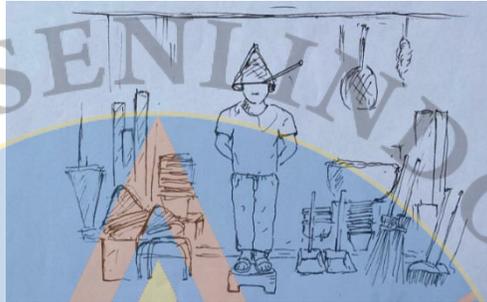
- Set lokasi pemotretan: café tempat karyawan cafe bekerja (sebagai simbol pekerjaan).
- Pengkarya memberi adegan atau gesture lain daripada kesadaran dalam bekerja sebagai pelayan cafe, sebagai tnda kehadiran bermain dalam kegiatan.



Gambar 6

- Set lokasi: studio tempat pelukis melakukan aktifitas.

- Background serta properti alat-alat lukis sebagai simbol kelangsungan aktifitas.
- Pengkarya memberi gestur atau adegan lain daripada kesadaran dalam beraktifitas sebagai pelukis, sebagai tanda kehadiran bermain.



Gambar 7

- Background set lokasi pemotretan di toko tempatpedagang beraktifitas, sebagai simbol pekerjaan.
- Pengkarya memberi adegan atau gestur lain daripada kesadaran dalam berdagang, sebagai tanda kehadiran bermain dalam beraktifitas.



Gambar 8

- Set lokasi pemotretan di gerbang tempat satpam bekerja, sebagai simbol pekerjaan
- Pengarya memberi properti lain seperti bngku serta adegan, atau gestur lain daripada kesadaran sebagai satpam sebagai tanda kehadiran bermain.



Gambar 9

- Lokasi pemotretan kantor polisi tempat polisi melakukan aktifitasnya sebagai tanda pekerjaan.
- Pengkarya memberi properti lain seperti hairdrayer serta mengarahkan adegan, atau gestur lain daripada kesdarana biasanya sebagai polisi sebagai tanda kehadiran bermain.



Gambar 10

- Set lokasi pemotretan, lokal tempat guru melakukan aktifitas belajar mengajar sebagai tanda pekerjaan.
- Pengkarya mengarahkan adegan, atau gestur lain daripada kesadaran sebagai guru, sebagai tanda kehadiran bermain.



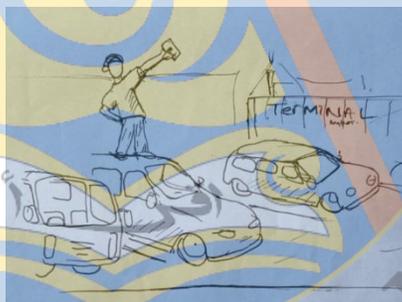
Gambar 11

- Set lokasi pemotretan gunung sampah, tempat pemulung melakukan aktifitasnya.
- Pengkarya memberi adegan, atau gestur lain daripada kesadaran sebagai pemulung, sebagai tanda kehadiran bermain.
- Tambahan properti yang di respon pemulung seperti sapu, dan karung.



Gambar 12

- Set lokasi pemotretan pangkalan ojek, tempat tukang ojek melakukan aktifitasnya sebagai tukang ojek sebagai simbol pekerjaan.
- Pengkarya mengarahkan adegan atau gestur lain daripada kesadaran sebagai ukan ojek sebagai tanda kehadiran bermain, serta merespon properti yang di gunakan dalam beraktifitas.



Gambar 13

- Set lokasi pemotretan terminal angkot tempat sopir angkot biasa ngumpul, sebagai simbol pekerjaan.
- Pengkarya mengarahkan adegan atau gestur lain daripada kesadarannya sebagai sopir angkot sebagai tanda kehadiran bermain dalam kegiatan.



Gambar 14

- Set lokasi pemotretan toko penjual ayam, sebagai simbol.
- Pengkarya mengarahkan adegan atau gestur lain daripada kesadarannya sebagai penjual ayam sebagai tanda kehadiran bermain.
- Objek merespon properti yang ada pada proses perdagangan seperti: pisau, dan landasan tempat memotong ayam.

3. Proses Perwujudan

a. Peralatan

Media-media yang pengkarya gunakan untuk penciptaan karya ini yaitu:

1) Kamera

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini pengkarya akan menggunakan kamera DSLR Canon 80D, memilih kamera ini karena kamera ini ada peningkatan APS-C dari 20 MP ke 24 MP, rentang ISO 100-1600, bisa ditingkatkan ke 256000. Dengan spesifikasi tersebut pengkarya bisa leluasa menggunakan ISO 100-1600 untuk mengambil foto dalam keadaan minim cahaya tanpa noise.



Gambar 15
Body Kamera DSLR Canon 80D
Koleksi Pribadi
Tahun: 2022

2) Lensa Canon 18-135 mm

Lensa Canon 18-135 mm penkarya gunakan agar mendapatkan fleksibilitas dalam memotret karya ini. Dalam penciptaan karya nantinya, terdapat berbagai variasi ukuran objek, dengan lensa ini pengkarya dapat melakukan *zoom out* dan *zoom in* untuk mendapatkan *detail* objek tanpa merubah penempatan kamera.



Gambar 16
Lensa Canon 18-135 mm
Koleksi Pribadi
Tahun: 2022

3) Memory card

Dalam pemotretan pengkarya menggunakan format data *RAW* dan tentunya akan memakai kapasitas memory yang besar, oleh sebab itu

pengkarya harus menggunakan memory card yang berkapasitas besar seperti sandisk 128GB.



Gambar 17
Memory Card Sandisk
Koleksi Pribadi
Tahun: 2021

4) Laptop

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya menggunakan Laptop jenis *Asus* sebagai alat bantu untuk pengolahan foto. Laptop saya gunakan untuk proses memindahkan data dan untuk proses editing foto. Selain itu laptop *asus* juga mempunyai VGA card dan graphic yang bagus, sehingga pengkarya dapat mengoptimalkan editing foto di laptop ini.



Gambar 18
Laptop *Asus*
Koleksi Pribadi
[Tahun: 2021](#)

b. Teknik

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan teknik *high speed* atau kecepatan rana yang cepat pada kamera. Pemilihan teknik ini agar menciptakan karya sesuai dengan keinginan pengkarya, dan menjadi salah satu elemen yang penting untuk melengkapi emosi dalam karya, berdasarkan bentuk dan warna yang dihasilkan.

c. Pengolahan foto

Pengolahan foto dilakukan setelah proses pemotretan, melakukan pemilihan foto, sehingga dapat di peroleh foto yang baik sesuai dengan bentuk yang telah dirancang sebelumnya, lalu melakukan pengolahan foto berupa *Color Grading* dan *Retouching*. Proses *Color Grading* berkaitan dengan koreksi warna dan cahaya, sedangkan *Retouching* merupakan proses yang digunakan untuk mengubah gambar secara fisik. Pengkarya menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2014 untuk pengolahan pencahayaan pada foto.

d. Bahan

Foto diseleksi dan dikoreksi melalaui photoshop, foto yang terpilih kemudian dicetak pada media kain dengan ukuran 20RS (40cm x 60cm).

4. Penyajian Karya

Tahap akhir dari proses berkarya yaitu pelaksanaan pameran. Pada proses pameran, Pengkarya memamerkan karya fotografi di area kafe Dw Institute Seni Indonesia Padang Panjang, dengan karya yang dipamerkan berjumlah dua puluh buah (20) karya fotografi dengan ukuran minimal 20RS s(60 cm × 40 cm) pada media kain, dinilai dan dinyatakan layakna untuk sebuah tugas akhir S1 fotografi oleh pembimbing dan penguji.

